
COLLECTION OF MISKATONIC UNIVERSITY
DANA ED. 1926 No. GROUP.
monolith expedition
Composition
Name prof. Johanssen
Locality
636-55114-8
Date 25





1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	3
1					2					3					4					5					6							

Compétences

LdB p. 41

Connaissance	
Bureaucratie	10 %
Culture artistique*	10 %
Langue maternelle*	ÉDU x5 %
Langues*	00 %
Mythe de Cthulhu	00 %
Sciences de la terre*	00 %
Sciences de la vie*	00 %
Sciences formelles*	00 %
Sciences humaines*	00 %
Sciences occultes	05 %
Savoir-faire	
Bricolage	20 %
Criminalistique	00 %
Hypnose	05 %
Médecine	05 %
Métier*	05 %
Photographie	10 %
Pratique artistique*	05 %
Premiers soins	30 %
Psychanalyse	00 %
Survie	00 %
Sensorielle	
Bibliothèque	25 %
Discrétion	10 %
Dissimulation	15 %
Écouter	25 %
Orientation	10 %
Pister	10 %
Psychologie	05 %
Se cacher	10 %
Trouver Objet Caché	25 %
Vigilance	25 %
Influence	
Baratin	05 %
Contacts & Ressources	10 %
Crédit	15 %
Imposture	00 %
Interroger	10 %
Jeu*	10 %
Négociation	05 %
Perspicacité	INT x2 %
Persuasion	15 %
Savoir-vivre	ÉDU x2 %
Action	
Armes à feu*	20 %
Armes blanches*	20 %
Armes exotiques*	00 %
Artillerie*	15 %
Athlétisme	15 %
Conduite*	20 %
Corps à corps*	DEX x 2 %
Équitation	05 %
Navigation	00 %
Piloter*	00 %

Statistiques des PNJ

LdB p. 206

	Faibles	Ordinaires	Supérieurs
Carac. Principale	14	16	18
Carac. Moyenne	10	12	14
Attribut Moyen	60 %	70 %	80 %
Points de Vie	8	12	16
Impact	-2	0	+2
Sa spécialité	50 %	75 %	90 %
Catégories de compétences			
- Principale	50 %	50 %	75 %
- Secondaire	25 %	50 %	50 %
- Usuelle	25 %	25 %	50 %
- Usuelle	10 %	25 %	25 %
- Faible	10 %	10 %	25 %

Vitesses de déplacement

LdB p. 34

Marcher	5 m/round	catégorie de vitesse x 1
Courir	10 m/round	catégorie de vitesse x 2
Sprinter	20 m/round	catégorie de vitesse x 3

Douleur

LdB p. 98

Douleurs Brusques

- **Douleur vive** Perd sa prochaine phase d'action et -10 % à toutes les actions du personnage
- **Douleur aiguë** Perd sa prochaine phase d'action et -20 % à toutes les actions du personnage

Douleurs Lancinantes

- **Douleur sourde** -10 % à toutes ses actions
- **Douleur intense** -20 % à toutes ses actions

États de santé

LdB p. 95

Apathique	-10 % à toutes ses actions
Aphone	-20 % à la catégorie de compétences *Influence*
Assourdi	-20 % à tous les tests concernant l'écoute et la communication
Aveuglé	-20 % aux catégories *Action, Savoir-faire* et *Sensorielles* (exception faite de la compétence Écouter), et -10 % à la catégorie Influence
Désorienté	-10 % aux compétences des catégories *Sensorielle* et *Savoir-faire*
Engourdi	-20 % à toutes ses actions
Épuisé	-20 % à la catégorie de compétences *Action* et -10 % à toutes les autres
Étourdi	-20 % à toutes ses actions
Fatigué	-10 % à la catégorie de compétences *Action*
Fiévreux	-20 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute
Hébété	-20 % aux catégories de compétences *Connaissance* et *Savoir-faire*
Inconscient	Toute attaque au corps à corps est automatiquement un coup critique
Irrité	-10 % aux catégories de compétences *Action* et *Influence*
Nauséeux	-10 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute
Paralysé	Ne peut utiliser aucune compétence physique
Vomissement	Le fait de vomir engendre une perte d'un 1D3 round. En cas d'attaque, il sera automatique *Pris au dépourvu*

Chocs psychologiques

LdB p. 104

D100	Choc	L'investigateur...
01-05	**Prostration**	... reste prostré dans un recoin, recroquevillé sur lui-même, ne pouvant effectuer aucune action durant ce temps
06-15	**Évanouissement**	... perd connaissance et tombe à l'endroit où il se tient. Il ne peut effectuer aucune action durant ce temps
16-30	**Amnésie partielle**	... ne se souvient de rien du tout. Durant le temps de crise, le joueur devra quitter la pièce et confier sa fiche au gardien qui l'interprète comme s'il s'agissait du joueur.
31-50	**Perte de coordination**	... subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il a du mal à cordonner ses mouvements et ses pensées
51-70	**Panique**	... subit un malus de -10 % à toutes les actions. Il se sent submergé par la peur
71-85	**Crise hystérique**	... subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il hurle et agit de manière incohérente
86-95	**Fuite irrationnelle**	... fuit, aussi vite et aussi loin que possible, totalement submergé par une peur irrationnelle et profonde. Il ne peut rien faire d'autre durant ce temps
96-00	**Crise de démence**	... perd toute notion de réalité et fonce tête baissée pour frapper comme un dément, avec tous les moyens possibles, l'objet de sa peur. La seule action possible est de porter des *Coups furieux*

Signification des points d'Aplomb

LdB p. 102

Points	L'investigateur...
1	... a déjà été confronté à des situations horribles
2	... a l'habitude des situations stressantes, comme un médecin ou un ancien combattant
4	... a souvent été confronté à l'horreur, est habitué. Il a peut-être fait la guerre
6	... est détaché. Pour lui l'horreur est banale, la réalité quotidienne lui semble irréelle
8 et +	... est blasé, il en a trop vu. Il lui en faut beaucoup pour le faire réagir !

État de Santé Mentale

LdB p. 101

Score de SAN	L'investigateur est...
SAN initiale	Il est équilibré, avec plus ou moins de fragilité face à l'horreur
Moitié	-10 % en social. Il est en décalage avec la société. On dit de lui qu'il vit dans son monde…
Quart	-20 % en social. Il est déphasé par rapport aux normes sociales en usage. On dit de lui qu'il est excentrique, asocial, ou simplement bizarre
5 points ou moins	Il ne ressent plus aucun intérêt pour ses congénères, vit dans sa bulle et n'a quasiment plus aucun lien avec la société
0 points	Il est totalement déconnecté de la réalité admise par ses congénères. L'investigateur devient un PNJ interprété par le gardien

Quels attributs pour quelles compétences ?

LdB p. 34

Connaissance	Connaissance, Intuition
Savoir faire	Connaissance, Intuition, Agilité
Sensorielle	Intuition
Influence	Connaissance, Prestance
Action	Agilité, Connaissance, Puissance

34	35	36	37	38	39	40	42	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	6
				8					9					10					11					12					13				

Les règles qui prévalent en toutes circonstances

- **Une action immanquable, évidente ou triviale réussit toujours**
- **Une action impossible échoue toujours**
- **Pour tous les autres cas, les actions incertaines, il faut faire un test de compétence**
- **Lorsqu'il est impossible de faire un test de compétence, faites un test d'attribut**
- **Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale**
- **Si plusieurs options sont disponibles, favorisez toujours l'investigateur**

Niveaux de compétence

LdB p. 192

Amateur	25 %
Professionnel	50 %
Expert	75 %

Niveaux d'adversité

LdB p. 74

Adversité	Niveau	Exemple de PNJ
Faible	10 %	Un néophyte ou un individu facile à convaincre
Modérée	25 %	Un amateur ou individu réticent
Importante	50 %	Un professionnel ou individu qui a les idées bien arrêtées
Forte	75 %	Un expert ou une personne butée
Intense	90 %	Un génie ou fanatique religieux

Test simple

LdB p. 71

Sont des tests de pourcentage que l'on compare au niveau de l'investigateur dans une compétence donnée.

Test en opposition

LdB p. 71

Chaque personnage impliqué dans la confrontation effectue un test de compétence normalement, comme dans le cas d'un test simple, sauf que pour déterminer lequel l'emporte, on compare les qualités de réussite de chacun. Celui qui obtient la meilleure qualité l'emporte.

Cumul des bonus

LdB p. 72

À partir d'un niveau professionnel (50 % ou plus dans la compétence), si les **modificateurs cumulés dépassent +20 %** (deux modificateurs ou plus), le personnage bénéficiera d'une **réussite automatique**. Il en est de même si le total des bonus et du niveau de compétence dépasse 100 %.

Cumul des malus

LdB p. 72

Si les **modificateurs cumulés dépassent -20 %** (deux modificateurs ou plus), il faut alors obtenir une **réussite spéciale**. En cas de réussite à ce test, le résultat sera considéré comme une réussite normale et non comme une réussite spéciale.

Utiliser les caractéristiques et les attributs pour quoi faire ?

LdB p. 34

Carac.	Attribut	
FOR	Puissance	Faire un bras de fer, soulever des charges, retenir un individu au-dessus du vide,…
CON	Endurance	Résister aux maladies, à la fatigue, aux poisons,…
INT	Intuition	Intuition, sixième sens, résoudre des problèmes de logique, de compréhension,…
DEX	Agilité	Déterminer l'ordre d'action, effectuer des manipulations délicates, rattraper un objet qui tombe,…
APP	Prestance	Jouer de son charme, capter un auditoire, se faire remarquer,…
TAI	Corpulence	Franchir des endroits étroits ou fragiles, se cacher derrière des objets,…
ÉDU	Connaissance	Connaissances générales ou triviales, actualité, savoir se tenir,…
POU	Volonté	Faire preuve de volonté, garder son sang-froid,…

Circonstances

LdB p. 72

Mod.	Circonstances	Exemples
-20 %	**Exécrables**	Tirer de nuit sur cible mobile, crocheter la serrure d'un coffre-fort, repérer un individu perdu en plein blizzard, écouter une conversation dans une usine assourdissante, avancer sur une corniche glissante, utiliser une batterie de cuisine pour faire une analyse chimique délicate,…
-10 %	**Mauvaises**	Tirer de nuit sur cible, crocheter une serrure particulièrement bien conçue, repérer un individu dans une foule, écouter une conversation dans une soirée animée, progresser sur un terrain boueux, utiliser un couteau de chasse en lieu et place d'un scalpel,…
+10 %	**Favorables**	Tirer sur cible immobile, crocheter une serrure de qualité médiocre, repérer un individu de 2,20 m dans une foule, escalader un mur avec de nombreuses prises, utiliser un tournevis de précision pour réparer une montre,…
+20 %	**Optimales**	Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, crocheter une serrure primitive, repérer un individu dans un bar presque vide, escalader une paroi qui forme un escalier naturel, avoir à disposition un laboratoire moderne pour faire des analyses,…

L'échelle temporelle

LdB p. 80

Dénomination	Durée	Actions usuelles
Immédiate	Secondes à minute	Fouiller un bagage ou un meuble, décrypter un code évident, réparer une arme enrayée, demander son chemin à un agent de police,…
Rapide	Minutes à heure	Fouiller une pièce, un petit appartement ou une pile de livres, décrypter un code facile, réparer une petite panne mécanique ou fabriquer une arme primitive, recueillir un témoignage,…
Longue	Heures à journée	Fouiller un grand appartement ou une petite bibliothèque d'un particulier, analyser des fibres, décrypter un code ou, éplucher les livres de compte d'une société, démonter et réparer un moteur, interroger un suspect pour obtenir des aveux ou négocier un contrat,…
Très longue	Journées à semaine	Fouiller une maison, un manoir ou une bibliothèque conséquente, décrypter un code complexe ou décortiquer les archives d'un journal, construire un véhicule simple, cuisiner un suspect récalcitrant ou négocier un important contrat,…
Interminable	Semaines à mois	Fouiller les ruines d'une cité ou une bibliothèque cyclopéenne, décrypter un code réputé inviolable ou cataloguer les ouvrages issus d'un riche collectionneur, construire un véhicule complexe, conduire des négociations diplomatiques,…

Probabilité de chances

LdB p. 78

Estimation	% de chances	Trouver un ouvrage rare dans la bibliothèque…
Fortes chances	75 % ou plus	… de la Miskatonic University
Une chance sur deux	50 %	… d'une grande ville
Peu probable	10 à 20 %	… d'une petite ville
Improbable	1 à 5 %	… d'un village paumé

Round

Déclaration d'intention

Dans l'ordre croissant d'initiative

↓

Phase 1

Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

Phase 2

Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

Nouveau round

Changement d'intention
-20 % à l'action

Surpris
Perte de la première phase d'action. Ne peut agir qu'à la seconde

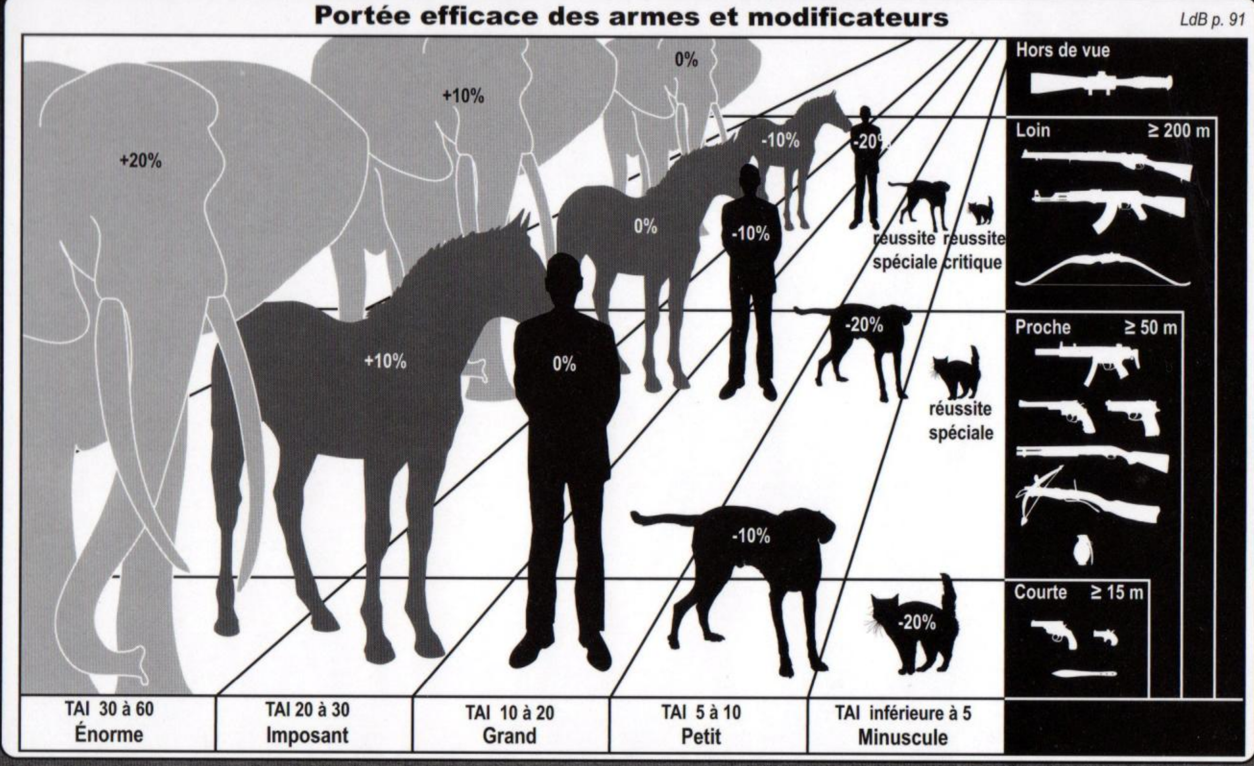
Pris au dépourvu
Ne peut agir qu'au round suivant

Action gratuite
Action supplémentaire en cas de réussite particulière

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00
14					15					16					17					18					19					20		

Portée efficace des armes et modificateurs

LdB p. 91



Qualité de réussite en combat

LdB p. 86

Attaque

Maladresse : Le personnage perd son arme, blesse un allié, est déséquilibré,...

Réussite spéciale : Une zone particulièrement sensible a été touchée : **Dégâts maximisés + Douleur vive**. Perte de la prochaine phase d'action et malus de -10 %

Réussite critique : Le coup a touché une zone vitale : **Dégâts maximisés + Douleur aiguë**. Perte de la prochaine phase d'action et malus de -20 % + **Hémorragie**

Défense (esquive ou parade)

Maladresse : Considérée comme une réussite spéciale de l'adversaire

Réussite spéciale : Défense supplémentaire (**action gratuite**) contre la prochaine attaque qui le prend pour cible jusqu'à la fin du round suivant

Réussite critique : Contre-attaque. Cette attaque supplémentaire qui est une **action gratuite** a lieu immédiatement. L'adversaire ne peut se défendre qu'en renonçant à une autre action (s'il en a encore la possibilité) et il subit le malus de -20 %

Possibilités d'action dans un round

LdB p. 83

- **Attaquer**
- **Se défendre**
- **Se déplacer**
- **Exécuter une action gratuite**
- **Faire autre chose.** Cela comprend utiliser une compétence, recourir à un attribut ou à une caractéristique, etc.

Empoignades

LdB p. 89

Type	Attributs	Effets
Strangulation	Puissance contre Puissance	Suffocation + 1D3 dégâts
Immobilisation	Puissance contre Agilité	Immobilisé
Projection	Puissance contre Corpulence	1D3 dégâts
Désarmement	Agilité contre Agilité	
Torsion	Puissance contre Puissance	

Arts martiaux

LdB p. 89

- **Coup violent :** Les dégâts à mains nues sont doublés
- **Coup douloureux :** Dégâts normaux + douleur vive
- **Manœuvre de lutte :** Le personnage peut appliquer n'importe laquelle des manœuvres d'empoignade décrites

Les armes improvisées

LdB p. 88,93

Arme improvisée	Dégâts	Exemple
Très petite	1D2	Ciseaux, coupe-papier, tournevis, talon aiguille,...
Petite	1D3	Couteau de cuisine, lime, pic à glace, crochet à viande, fourchette, truelle,...
Moyenne	1D4	Bouteille cassée, marteau, pierre lancée, brique, poêle à frire, couperet à viande, chaîne, branche,...
Grosse	1D6	Chaise, tabouret, étagère renversée, miroir, tisonnier, faucille, couteau de boucher, clef anglaise, démonte pneu, pied-de-biche,...
Très grosse	1D8	Hache de bûcheron, hache d'incendie, faux, pioche,...

Les armes simplifiées

LdB p. 93

Armes à feu

Type	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur*
Pistolet/Revolver de petit calibre	1D6	Courte	3	8/6
Pistolet/Revolver de gros calibre	1D10 +2	Proche	3	10/6
Fusil (chevrotine)	2D6	Proche	2	2
Mitraillette	1D10 +2	Proche	5	30
Carabine (balle)	2D6 +2	Loin	4	8
Fusil d'assaut	2D8	Loin	5	30

**: Lorsque deux chiffres sont indiqués, le premier est valable pour les armes automatiques (chargeur) et le second pour les armes à barillet*

Armes blanches

Type	Dégâts	Portée
Poignard	1D4 +2	Contact
Matraque	1D6	Contact
Batte de Base-Ball	1D8	Contact
Canne épée, sabre	1D6	Contact
Hache	1D8 +2	Contact
Couteau de lancer	1D4	Proche
Arbalète	2D6 +2	Proche
Javelot	1D8 +1	Proche
Arc	1D8	Loin

Explosifs

Type	Dégâts	Portée
Grenade à main	4D6	Proche
Bâton de dynamite	5D6	Proche
Cocktail Molotov	2D6 + feu	Proche
Plastique	6D6	Proche

Armes naturelles

Pied	1D6 + Impact
Poing	1D3 + Impact
Tête	1D4 + Impact

Protections

Armure	Protection	Gêne
Années vingt		
Armure médiévale	4	- 20 %
Veste en cuir	1	0
Gilet pare-balles	4	-20 %
Moderne		
Gilet pare-balles	8	-10 %
Tenue de déminage	15	-20 %

Abris

LdB p. 87

Type d'abri	Exemple	Au corps à corps*	À distance
Abri léger	Debout derrière un muret	—	-10 %
Abri important	Debout derrière un arbre	-10 %	-20 %
Abri très important	Accroupi derrière un tas de sacs de sable	-20 %	Réussite spéciale

** Concerne également les attaques à distance effectuées à bout portant*